

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KARAKTER ADIL PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN

Mia Amania¹, Gregorius Ari Nugrahanta², Irine Kurniastuti³
^{1, 2, 3}Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

Diterima : 12 Maret 2021

Disetujui : 19 April 2021

Dipublikasikan : Juli 2021

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan modul permainan tradisional untuk karakter adil pada anak usia 9-12 tahun. Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*R & D*). Penelitian ini melibatkan lima guru yang berasal dari daerah Yogyakarta, Kulonprogo, Klaten, dan Gunungkidul untuk analisis kebutuhan, empat validator modul yang terdiri dari tiga guru tersertifikasi dan satu orang dosen dengan latar belakang seni untuk *expert judgement*, serta enam anak usia 9-12 tahun untuk uji coba modul secara terbatas. Hasil penelitian sebagai berikut. 1) Modul permainan tradisional dikembangkan berdasarkan langkah-langkah tipe *ADDIE*, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. 2) Kualitas modul permainan tradisional berdasarkan hasil validasi menggunakan skala 1-4, secara keseluruhan termasuk kategori “Baik” dengan skor 3,32 dan rekomendasi “Perlu revisi kecil”. 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter adil pada diri anak. Hasil uji signifikansi dengan *paired samples t-test* menunjukkan skor rerata *posttest* ($M = 0,9000$, $SE = 0,03471$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 0,6080$, $SE = 0,05459$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 4,953$, $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh adalah $r = 0,91$ yang masuk kategori “efek besar” atau setara dengan 83,07%. Artinya, penerapan modul permainan tradisional dapat menjelaskan 83, 07% perubahan varian pada karakter adil anak usia 9-12 tahun. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan *N-gain score* sebesar 74,922% yang masuk kategori “tinggi”.

Kata kunci: Modul, Permainan Tradisional, Karakter Adil

Abstract

The aim of this research is to develop a traditional game module for fair character in children aged 9-12 years. The research model used was research and development (*R&D*). This research involved five teachers from Yogyakarta, Kulonprogo, Klaten, dan Gunungkidul for needs analysis, four module validators consisting of three certified teachers and one lecturer with an art background for expert judgment, and six children aged 9-12 years for a limited trial of the module. The research results are as follows. 1) Traditional game modules are developed based on type steps *ADDIE*, that is *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. 2) The quality of the traditional game module based on the validation results using a scale of 1-4, as a whole it is included in the "Good" category with a score of 3.32 and a recommendation "Needs minor revisions". 3) The application of traditional game modules affects children's fairness. Significance test results with paired samples *t-test* indicates the mean score *posttest* ($M = 0.9000$, $SE = 0.03471$) is higher than the score *pretest* ($M = 0.6080$, $SE = 0.05459$) and the difference in score is significant with value $t(5) = 4.953$, $p = 0.001$ ($p < 0.05$).

Great influence is $r = 0.91$ which is categorized as "large effect" or equivalent to 83.07%. This means that the application of the traditional game module can explain 83.7% of the variance change in the fair character of children aged 9-12 years. The level of effectiveness is indicated by N-gain score amounting to 74.922% which is in the "high" category.

Keywords: Modules, Traditional Games, Fair Character

PENDAHULUAN

Kualitas suatu bangsa dapat ditentukan oleh karakter warga bangsanya sendiri. Karakter ialah sifat alami seseorang dalam menanggapi suatu kondisi secara bermoral dan diwujudkan dalam tindakan nyata melalui perilaku baik, integritas, tanggungjawab, serta hormat terhadap orang lain (Hamid, 2017: 10). Karakter bukan hanya sekadar kepribadian (*personality*), lebih dari itu karakter adalah kepribadian yang ternilai (*personality evaluated*) (Narwati, 2011: 2). Seseorang dikatakan berkarakter apabila, ia mampu mewujudkan nilai dan keyakinan yang dikehendaki oleh masyarakat, serta menjadikan karakter tersebut sebagai pedoman dalam hidupnya.

Kenyataan saat ini, sedikit demi sedikit karakter baik pada generasi muda mulai menghilang. Tindakan curang dengan mudah dilakukan. Anak-anak terkadang lebih mementingkan dirinya sendiri, tanpa mempertimbangkan akibat dari tindakan mereka terhadap orang lain. Nilai keegoisan lebih mengakar dalam kehidupan mereka, tentunya dalam kondisi seperti itu anak-anak belum memahami untuk tidak melakukan tindakan keliru (*clumsiness*) (Duska & Whelan, 1982: 39).

Salah satu kecurangan yang banyak terjadi di dunia pendidikan yaitu menyontek. Siswa yang mampu menyelesaikan tugas mereka dengan jujur, telah melihat fenomena ini dan meyakinkan diri bahwa mereka tidak ingin dirugikan oleh siswa yang berlaku

curang dan tidak ada yang melaporkan ataupun dihukum karena tindakannya. Meskipun awalnya banyak yang merasa tidak senang, pada akhirnya mereka pun mulai menipu untuk "menyamakan kedudukan" (McCabe, Trevino & Butterfield, 2001: 220). Menyontek akan dipandang sebagai usaha yang dapat diterima untuk terus maju dan bertahan, karena perilaku teman sebaya memberikan semacam dukungan normatif untuk menyontek, dengan begitu (McCabe & Trevino, 1993: 533).

Tindakan keliru tersebut menandakan bahwa anak-anak belum menguasai makna etika standar, yaitu mematuhi aturan yang berlaku (*fair play*) (Borba, 2008: 262). Tindakan keliru dapat terjadi karena beberapa faktor 1) hubungan baik antara orang tua dan anak di usia dini tidak terjalin, 2) tidak mempunyai contoh panutan yang baik dari orang tua, idola, bahkan guru, 3) adanya persaingan, 4) kurangnya suasana alami dan bebas bermain bersama teman (Borba, 2008: 263). Meskipun demikian, lingkungan hidup anak itu sendiri menjadi hal yang paling berpengaruh dalam tindakan keliru (Borba, 2008: 266).

Clumsiness dapat diminimalisir bahkan dihilangkan, jika anak-anak mengerti konsep keadilan. Keadilan adalah sesuatu yang mendorong seorang individu untuk berpikir terbuka, jujur serta bertindak benar (Borba, 2008: 267). Anak-anak yang memiliki karakter adil adalah anak-anak yang mampu mematuhi aturan, selalu bergiliran, memiliki rasa berbagi, dan

mendengarkan semua pihak secara terbuka sebelum memberikan penilaian.

Kajian teoretis yang relevan memang perlu dilakukan untuk membangun konsep keadilan pada anak agar lebih efektif. Salah satunya melalui pembelajaran berbasis budaya. Budaya memuat sekumpulan pengalaman hidup, pemrograman kolektif, *system sharing*, dan jenis karakteristik perilaku setiap individu yang ada dalam suatu masyarakat, termasuk di dalamnya tentang bagaimana sistem nilai, norma, simbol-simbol, dan kepercayaan atau keyakinan mereka masing-masing (Purwanto, 2006: 56).

Terdapat tiga macam pembelajaran berbasis budaya, yaitu belajar tentang budaya, belajar dengan budaya, dan belajar melalui budaya (Malawi, Kadarwati & Dayu, 2018: 109). Pada kenyataannya, membangun konsep keadilan melalui pembelajaran berbasis budaya, memerlukan lingkungan yang mampu merangsang pembentukan jaringan pada otak. Kaya variasi, kaya stimulasi, dan menyenangkan menjadi syarat lingkungan yang mampu merangsang pembentukan jaringan pada otak (Jensen, 2008: 25). Pembelajaran seperti ini dapat diterapkan melalui *Brain Based Learning* (BBL). Pembelajaran BBL diselaraskan dengan cara, otak dirancang secara alamiah untuk belajar (Jansen, 2011: 6). Menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berpikir siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, serta menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa (*active learning*) menjadi syarat dalam menerapkan BBL supaya tujuan pembelajaran tercapai ketika (Sapa'at, 2012: 200).

Upaya alternatif yang tepat dilakukan untuk membangun konsep keadilan pada anak, yaitu melalui pembelajaran berbasis budaya, dengan

menerapkan permainan tradisional. Melalui permainan tradisional, setiap anak akan menunjukkan perilaku penyesuaian sosial, yang dapat melestarikan dan mencintai budaya bangsanya (Bangsawan, 2019: 3). Karakteristik permainan tradisional cenderung memanfaatkan media atau fasilitas di sekitar lingkungan tempat bermain tanpa harus membelinya, dan cenderung melibatkan pemain yang relatif banyak (biasanya dimainkan secara berkelompok) (Win, 2010: 34). Anak mampu mengolah konflik dan mencari solusinya melalui permainan tradisional (Kurniati, 2016: 3).

Sebagaimana pernyataan Jensen, melalui proses yang tanpa disadari kemampuan otak berkembang 99%. Artinya, hanya 1% pembelajaran yang sangat formal dilakukan secara sadar efektifitasnya (Jensen, 2011: 15). Tujuan dilakukannya pembelajaran berbasis otak (*brain based learning*) adalah untuk mengembalikan proses pembelajaran kepada hakikatnya, yaitu pembelajaran yang sesuai dengan cara kerja otak sehingga hasilnya optimum karena kerja otak menjadi optimum (Yulvinamaesari, 2014: 105). Oleh karena salah satu sifat otak adalah 99% berkembang secara tanpa disadari dan hanya 1% yang berlangsung melalui pembelajaran yang disadari. Maka, proses pembelajaran seharusnya memberikan wadah atau ruang bagi anak untuk mengekspresikan dan mengeksplorasi potensi otak yang dimilikinya, sehingga menjadikan permainan sebagai salah satu media yang tepat untuk diterapkan.

Vygotsky menganggap pengalaman belajar seseorang dapat ditransformasi melalui interaksi sosial. Faktor interpersonal dan lingkungan sosial sangat penting untuk proses pembelajaran dan proses berpikir (Nai, 2017: 91). Dengan kata lain, anak-anak

akan belajar secara efektif, jika anak sendirilah yang membangun pemahamannya.

Pembelajaran yang efektif harus mampu menjawab dan memperhatikan tantangan pembelajaran di abad 21. *World Economic Forum* (2015: 2-3) mengemukakan bahwa, semakin diperlukan pembelajaran yang lebih mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, kemampuan berpikir kreatif, kemampuan komunikasi, kemampuan kolaborasi, serta literasi dan kesadaran budaya. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat dirangkum menjadi sepuluh indikator pembelajaran yang efektif yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultur, dan kontrol diri. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk merumuskan suatu upaya mengembangkan karakter adil pada anak usia 9-12 tahun.

Zone of Proximal Development (ZPD) merupakan konsep penting lainnya dari sosiokultural Vygotsky, yang diartikan sebagai jarak antara level perkembangan aktual yang ditentukan melalui pemecahan masalah dengan bantuan orang dewasa atau melalui kerja sama dengan teman sebaya yang lebih ahli. Istilah lain yang dikenalkan Vygotsky adalah *scaffolding*, yaitu proses pengendalian elemen-elemen tugas yang berada di luar kemampuan anak, sehingga perhatian dapat difokuskan pada tugas yang tidak dapat dipahami dan dikuasai dengan cepat (Nai, 2017: 92).

Teori pendukung lainnya dalam penelitian ini, yaitu teori perkembangan kognitif Piaget. Salah satu tahap perkembangan kognitif yaitu operasional-konkret. Pada tahap ini penggunaan simbol lebih banyak

diwarnai oleh nalar dan logika yang bersifat objektif. Anak akan banyak terlibat dalam kegiatan *games with rulers* atau dengan kata lain, kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan (Tedjasaputra, 2001: 26). Lalu dalam penelitian ini, indikator operasional-konkret akan diaplikasikan pada salah satu indikator penyusunan modul permainan tradisional.

Sebelumnya, terdapat penelitian terdahulu yang relevan telah meneliti pendidikan karakter secara umum dan permainan tradisional. Hanya saja belum banyak yang meneliti tentang karakter adil pada anak usia sekolah dasar khususnya usia 9-12 tahun. Seperti penelitian Zakiya (2020), Saputra dan Ekawati (2017), Yudiwinata dan Handoyo (2014) menggarisbawahi bahwa stimulasi keterampilan sosial, kemampuan dasar, dan perkembangan anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional. Penelitian dari jurnal lain mendukung tentang pembangunan karakter yang dilakukan oleh Wulandari dan Hurustyanti (2016) dan Sari (2016).

Oleh sebab itu, permasalahan yang difokuskan dalam penelitian ini adalah karakter adil pada diri anak, dengan mengembangkan modul permainan tradisional sebagai upaya mengembangkan karakter adil pada anak usia 9-12 tahun. Fokus permasalahan dalam penelitian ini, yaitu 1) bagaimana mengembangkan modul permainan tradisional tentang keadilan untuk anak usia 9-12 tahun, 2) bagaimana kualitas modul permainan tradisional tentang keadilan untuk anak usia 9-12 tahun, dan 3) Apakah penerapan modul permainan tradisional untuk anak usia 9-12 tahun berpengaruh terhadap karakter adil. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk: 1) mengembangkan modul permainan tradisional tentang keadilan untuk anak

usia 9-12 tahun, 2) mengetahui kualitas modul permainan tradisional tentang keadilan untuk anak usia 9-12 tahun, 3) mengetahui pengaruh penerapan modul permainan tradisional untuk anak usia 9-12 tahun terhadap karakter adil. Kelima permainan tersebut, yaitu permainan *mardetes* dari Simalungun-Sumatera Utara, permainan *palogan gundu* dari tanah Betawi-Jakarta, permainan *perepet jengkol* dari tanah Sunda-Jawa Barat, permainan *jamuran* dari Yogyakarta, dan permainan *rangku alu* (tari tongkat) dari NTT.

Pengembangan modul diharapkan dapat membantu anak dalam memahami konsep keadilan dan mengembangkan karakter adil untuk kehidupannya.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* tipe ADDIE. *Research and Development (R&D)* adalah penelitian dengan menghasilkan produk baru yang lebih inovatif, produk dirancang dan dibuat berdasarkan analisis kebutuhan, keefektifan produk diuji untuk mengetahui fungsinya (Riyanto & Hatmawan, 2020: 4). *Research and Development (R&D)* digunakan untuk mengembangkan produk berupa modul permainan tradisional sebagai upaya mengembangkan karakter adil.

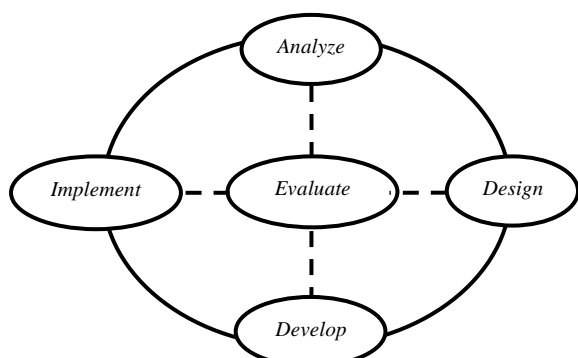
Tipe ADDIE merupakan metode penelitian pengembangan yang menekankan pada keteraturan dan prosesnya, model ini menggambarkan langkah-langkah secara bertahap dari awal sampai akhir (*front and analysis*) (Ryanto & Sugianti, 2020: 24). ADDIE menganjurkan penerapan rancangan belajar yang bersifat generatif, responsif, dan validitas (Branch, 2009: 3). Berikut penjelasannya 1) ADDIE adalah proses regenerasi karena menerapkan konsep dan teori pada konteks tertentu, 2) ADDIE responsif

karena menerima tujuan apapun yang ditetapkan sebagai orientasinya, 3) ADDIE adalah proses validitas, karena itu memverifikasi semua produk dan prosedur yang berhubungan dengan pengembangan pembelajaran, validasi merupakan ciri-ciri ADDIE menambah kredibilitas melalui prosedur yang analitis, evaluasi, dan filosofis (Branch, 2009: 4).

ADDIE mengadopsi paradigma *input→process→output* (IPO) (Branch, 2009: 3). 1) Fase *input* bereaksi terhadap variabel yang diidentifikasi dalam konteks pembelajaran, dengan menerima data, informasi, dan pengetahuan. 2) Fase *process* mencari cara untuk merangsang pemikiran kreatif dengan menggunakan prosedur untuk menafsirkan, menjelaskan, mengatur, dan menunjukkan beberapa pendekatan pada peristiwa yang terjadi dalam ruang belajar. 3) Fase *output* memberikan hasil proses dengan eksplisit menyajikan cara mengetahui yang diterjemahkan ke dalam cara melakukan (Branch, 2009: 4).

Komponen ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Populasi subjek penelitian ini yaitu anak usia 9-12 tahun. Sedangkan sampel uji coba terbatas dilakukan dengan enam anak usia 9-12 tahun di RT/ RW 025/008, Dusun Waduk, Desa Salam, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunungkidul-Yogyakarta.

Desain penelitian pengembangan modul permainan tradisional sebagai berikut:



Gambar 1. Desain penelitian pengembangan modul permainan tradisional

Adapun uraian pada gambar di atas sebagai berikut (Ryanto & Sugianti, 2020: 28):

Analyzes (analisis), tahap analisis merupakan suatu proses pencarian informasi aktual di lapangan berkaitan dengan subjek penelitian yang dilakukan melalui *needs assessment* (analisis kebutuhan).

Design (perancangan), tahap ini dilakukan dengan rancangan pengembangan.

Develop (pengembangan), tahap ini adalah tahap produksi, dilakukan sesuai dengan rancangan pengembangan yang telah dibuat sebelumnya pada tahap desain. Langkah

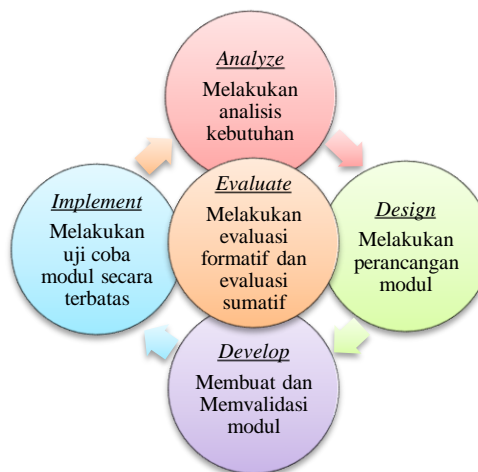
Implement (implementasi), pada tahap ini produk yang disusun diuji melalui uji ahli dan uji lapangan supaya dapat memenuhi standard dan kebutuhan subjek

Evaluate (evaluasi), tahap ini dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif.

Tipe ADDIE menekankan pada suatu analisa bagaimana setiap komponen saling berinteraksi satu sama lainnya sesuai ketentuan fase yang ada (Ryanto & Sugianti, 2020: 29). Rancangan pengembangan pada penelitian ini mengacu pada tahapan-

tahapan tipe ADDIE (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2015: 210).

Berikut gambar untuk mendeskripsikan langkah-langkah konkret yang digunakan dalam penelitian:



Gambar 2. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Tipe ADDIE

Tahap *Analyze* merupakan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan untuk menganalisis gap atau kesenjangan. Jenis instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner analisis kebutuhan. Instrumen analisis kebutuhan digunakan, untuk mengidentifikasi permasalahan berkaitan dengan permainan tradisional untuk membantu mengembangkan sikap adil pada anak.

Tahap *Design* merupakan tindak lanjut dari temuan gap atau kesenjangan yang diidentifikasi pada tahap pertama dengan merumuskan sasaran-sasaran yang akan dicapai dalam penelitian. Desain produk yang dibuat berdasarkan hasil dari kuesioner analisis kebutuhan. Pengembangan modul didasarkan pada indikator-indikator kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, mengembangkan kemampuan komunikasi,

mengembangkan kemampuan kolaborasi, multikultur (dari berbagai budaya di Indonesia), mengembangkan karakter keadilan.

Tahap *Develop*, dilakukan melalui pengembangan produk berupa modul permainan tradisional dengan memodifikasi lima jenis permainan tradisional dari daerah yang berbeda-beda. Pada tahap ini digunakan instrumen validasi produk. *Expert judgement* (ahli) akan memvalidasi dan menentukan apakah modul yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan atau masih diperlukan perbaikan.

Tahap *Implement* dilakukan dengan uji coba produk secara terbatas pada subjek yang berjumlah 6 anak dengan kategori 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan.

Tahap *Evaluate* dilakukan untuk pengembangan prototype modul. Evaluasi formatif dilakukan pada akhir implementasi setiap permainan tradisional. Evaluasi sumatif dilakukan melalui *pretest* sebelum implementasi dan *posttest* di akhir seluruh proses pembelajaran selesai. Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan. Jika terdapat peningkatan, dapat dikatakan bahwa prototype produk ini efektif.

Peneliti juga menggunakan instrumen wawancara. Wawancara akan dijadikan sebagai gagasan penguat untuk data kuantitatif. Wawancara adalah proses memperoleh keterangan atau data, untuk tujuan penelitian melalui usaha tanya jawab secara tatap muka antara *interviewer* dengan responden menggunakan alat yang dinamakan panduan wawancara (Siregar 2010: 130).

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah teknik tes dan non tes. Teknik tes diberikan kepada siswa saat *pretest* dan *posttest* sebagai

sarana evaluasi sumatif, tujuannya untuk mengetahui apakah siswa menguasai hal-hal yang berkaitan dengan konsep keadilan setelah implementasi dilakukan. Tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir dengan materi mengenai keadilan.

Teknik pengumpulan data non tes menggunakan kuesioner. Kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka. Kuesioner disusun sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Kuesioner digunakan untuk keperluan analisis kebutuhan dan validasi produk oleh *expert judgement*. Kuesioner disusun berdasarkan sepuluh indikator untuk mengembangkan modul permainan tradisional.

Teknik analisis data untuk setiap tahap diuraikan sebagai berikut: Tahap *analyze*, instrumen analisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup menggunakan Skala Likert 1-4 sebagai berikut:

Skor 4: Sangat Sering

Skor 3: Sering

Skor 2: Kadang-kadang

Skor 1: Jarang

Kesimpulan dibuat menggunakan kriteria hasil dari analisis kebutuhan yaitu, apabila hasil instrumen analisis kebutuhan mendekati skor empat, maka semakin tidak ada gap yang tampak sehingga tidak memerlukan solusi. Sebaliknya, jika hasil analisis kebutuhan mendekati skor satu, maka semakin besar gap dan memerlukan solusi untuk mengatasinya. Instrumen analisis kebutuhan dengan kuesioner terbuka, dianalisis secara kualitatif melalui deskripsi jawaban responden. Teknik analisis data keseluruhan menggunakan program komputer *IBM SPSS Statistics version 26 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95% dan dengan uji dua ekor (*2-tailed*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dipaparkan dengan mengikuti tahap-tahap ADDIE. Tahap I (*Analyze*) dilakukan untuk menggali data melalui guru SD dari daerah yang berbeda-beda, melalui analisis kebutuhan kuesioner tertutup. Tujuannya untuk mendapatkan gambaran umum praktik pembelajaran konkret di Sekolah Dasar (SD) dari berbagai daerah. Tujuan lain analisis kebutuhan berdasarkan kuesioner tertutup, untuk mengkaji apakah dalam menumbuhkan karakter adil, sudah menggunakan model pembelajaran yang efektif sesuai dengan teori-teori pembelajaran efektif.

Tabel 1. Resume Hasil Analisis Kebutuhan dengan Kuesioner Tertutup

No	Indikator	Rerata
1	Kaya variasi	1,80
2	Kaya stimulasi	2,80
3	Menyenangkan	2,40
4	Operasional-Konkret	2,20
5	Berpikir Kritis	2,20
6	Kreativitas	2,40
7	Komunikasi	2,60
8	Kolaborasi	2,40
9	Multikultur	2,00
10	Keadilan	2,20
	Rerata	2,36

Penilaian hasil akhir analisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup ini, mencapai rerata 2,36 (Skala 1-4) yang menunjukkan skor 1,76 – 2,50, termasuk dalam kategori “Kurang Baik”. Tampak gap yang terjadi antara model pembelajaran yang diidealkan dan yang senyatanya dipraktikkan. Terdapat dasar yang kuat untuk menawarkan solusi berupa produk yang dikembangkan. Analisis kebutuhan berdasarkan kuesioner terbuka, merupakan data kualitatif yang bertujuan untuk memetakan kebutuhan

secara lebih komprehensif dan melengkapi data kuantitatif. Analisis dengan kuesioner terbuka ini akan memperkuat hasil analisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup. Dalam kuesioner, responden menuliskan bahwa penanaman karakter adil di sekolah belum efektif dan belum maksimal, sehingga membutuhkan strategi untuk *character building*, khususnya karakter adil bagi siswa. Praktik pembelajaran untuk mengembangkan karakter adil belum dilakukan secara sistematis, dan menggunakan metode pembelajaran yang dirancang khusus atau terprogram secara khusus.

Media-media pengembangan karakter yang digunakan masih sangat terbatas. Terkadang guru menggunakan fasilitas sekolah seperti kantin ataupun tempat ibadah, sebagai wadah untuk siswa menumbuhkan karakter adil tersebut. ditambah lagi belum ada modul khusus untuk pengembangan karakter adil. Melalui analisis kebutuhan, ditemukan gap antara pembelajaran untuk mengembangkan karakter adil yang diidealkan dan praktik pembelajaran yang senyatanya ditemukan di lapangan. Sehingga, dibutuhkan model pembelajaran guna mengembangkan karakter adil, dengan dirancangnya sebuah modul permainan tradisional yang diyakini dapat menjadi solusi terhadap gap tersebut.

Tahap II (*Design*), *blue print* modul dibuat dengan bagian awal mencakup teori-teori yang mendukung. Bagian tengah mencakup lima permainan tradisional, lembar refleksi, dan soal-soal formatif. Sedangkan bagian akhir mencakup soal-soal sumatif, kunci jawaban soal formatif dan soal sumatif, *glossarium*, sumber referensi, ringkasan modul, lengkap dengan biodata penulis pada *cover* belakang.

Tahap III (*Develop*), *prototype* produk yang dikembangkan dilengkapi dengan *cover* yang memuat judul sesuai variabel yang diteliti, gambar sesuai dengan permainan yang dipilih, dan sasaran pengguna modul. Sedangkan, disetiap bab diuraikan teori-teori pendukung, ilustrasi menarik yang sesuai, serta uraian lengkap lima permainan tradisional. Modul akan dicetak dengan ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) menggunakan kertas *art cartoon* 310 gsm sebagai *cover* modul, dan kertas HVS 80 gram sebagai isi modul.

Produk divalidasi dengan validitas permukaan dan validitas isi melalui *expert judgement*. Tujuan validasi permukaan untuk menilai keterbacaan dan kelengkapan modul. Sedangkan, tujuan dilakukannya validasi isi, untuk menilai *prototype* produk dengan variabel yang diteliti.

Tabel 2. Hasil Uji Keterbacaan dan Kelengkapan Modul

No	Variabel	Indikator	Validator				Rerata	Catatan
			1	2	3	4		
1	Keterbacaan	Sistematika	3	3	3	4	3,25	
		Tata tulis	3	3	2	3	2,75	Tulisan sangat rapat susunan kalimat pada bagian soal masih ada yang kurang tepat.
		Bahasa	2	2	4	4	3,00	
		Struktur kalimat	2	2	3	4	2,75	Struktur kalimatnya sudah banyak yang bagus, tetapi masih ada yang kurang pas.
		Tanda baca	3	3	4	4	3,50	
2	Kelengkapan	Sampul	3	3	4	4	3,50	Gambar sampul depan kurang satu, yaitu permainan <i>mandetes</i> .
		Isi	3,33	3,67	4	4	3,75	
		Ilustrasi	4	4	4	3	3,75	<i>Less words, more pictures.</i>
		Rerata	2,92	2,96	3,50	3,75	3,28	

Dilihat dari tabel di atas, skor tertinggi 3,75 terdapat pada variabel “kelengkapan isi dan ilustrasi”. Sedangkan skor terendah 2,75 terdapat pada variabel “tata tulis dan struktur kalimat”. Rerata keseluruhan untuk hasil validasi uji keterbacaan dan kelengkapan mendapat skor sebesar 3,28. Skor ini diinterpretasikan dengan skala konversi data kuantitatif ke data kualitatif (Widoyoko, 2014:144).

Tabel 3. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

No	Rentan g Skor	Kategori	Rekomendasi
1	3,26–40,00	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2	3,51–3,25	Baik	Perlu revisi kecil
3	1,76–2,50	Kurang Baik	Perlu revisi besar
4	1,00–1,75	Sangat Kurang Baik	Perlu dirombak total

Dari tabel konversi tersebut skor 3,28 termasuk kualifikasi “sangat baik “ dengan rekomendasi “tidak perlu revisi”. Sedangkan hasil validasi untuk karakteristik modul melalui *expert judgement*.

Tabel 4. Hasil Uji Karakteristik Modul

No	Variabel	Indikator	Validator				Rerata	Catatan
			1	2	3	4		
1	Karakteristik	<i>Self-instructional</i>	3,33	3,50	3,33	3,50	3,42	-
2		<i>Self-contained</i>	3	3	3	4	3,25	-
3		<i>Stand-alone</i>	3	4	3	4	3,50	-
4		Adaptif	3	3	3	4	3,25	-
5		<i>User friendly</i>	3	4	3	4	3,50	-
Rerata			3,07	3,50	3,07	3,90	3,38	-

Dari tabel di atas, skor tertinggi 3,50 terdapat pada indikator “*stand-alone* dan *user friendly*”, skor terendah 3,25 pada indikator “*self-contained* dan adaptif”, skor moderat 3,42 ada pada indikator “*self-instructional*”. Meskipun demikian, rerata akhir dari semua indikator yaitu 3,38. Dari tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif (lihat Tabel 3), skor 3,38 masuk kategori “Sangat Baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”

Tujuan dilakukan uji validitas isi, untuk memastikan sejauh mana modul sudah memenuhi indikator-indikator pembelajaran yang efektif sesuai teori-teori pendidikan yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Isi

No	Variabel	Indikator	Validator				Rerata	Catatan
			1	2	3	4		
1	Pembelajaran yang efektif	Kaya variasi	3	3	3	4	3,25	-
2		Kaya stimulasi	3	3	3	4	3,25	-
3		Menyenangkan	3	4	3	4	3,50	-
4		Operasional-Konkret	3	4	3	4	3,50	-
5		Berpikir Kritis	3	3	3	4	3,25	-
6		Kreativitas	3	3	3	3	3,00	-
7		Komunikasi	3	3	3	4	3,25	-
8		Kolaborasi	3	3	3	4	3,25	-
9		Multikultur	3	3	3	4	3,25	-
10		Keadilan	3	3,33	3,33	4	3,42	-
		Rerata	3,00	3,23	3,03	3,90	3,29	-

Pada tabel di atas terlihat jelas angka-angka rerata skor yang paling tinggi 3,50 terdapat pada indikator “menyenangkan dan operasional-konkret”, skor paling rendah 3,00 terdapat pada indikator “kreativitas”, dan rata-rata skor 3,25 terdapat pada indikator “kaya variasi, kaya stimulasi, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan multikultur”. Rerata keseluruhan hasil validasi produk diperoleh skor 3,29. Skor ini diinterpretasikan dengan skala konversi data kuantitatif ke kualitatif (lihat Tabel 3) dari tabel konversi tersebut, skor 3,29 termasuk dalam kategori “Baik” dengan rekomendasi “Perlu revisi kecil”.

Tabel 6. Resume Hasil Validasi melalui *Expert Judgement*

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Keterbacaan dan kelengkapan	3,28	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik	3,38	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,29	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,32	Baik	Perlu revisi kecil

Dari tabel di atas, rerata keseluruhan hasil validasi diperoleh skor 3,32 (Skala 1-4), skor ini diinterpretasikan dengan skala konversi data kuantitatif ke kualitatif (lihat Tabel 3) dari tabel konversi tersebut skor 3, termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

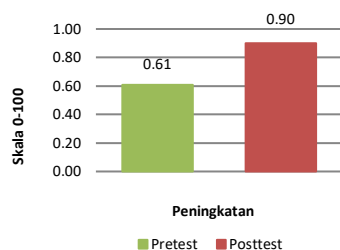
Tahap IV (*Implement*), subjek yang terlibat sebanyak 6 orang anak. Diantaranya 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Subjek berusia antara 9-12 tahun. Lokasi uji coba *prototype* dilakukan di Dusun Waduk RT/ RW 025/ 008, Desa Salam, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunungkidul-D.I.Yogyakarta. Sebelumnya dilakukan *pretest* terlebih dahulu yang dikerjakan oleh 6 orang anak. Lalu

diimplementasikan lima permainan selama lima hari, sehingga dampak peningkatan yang dialami anak-anak terhadap karakter adil lebih efektif dan terlihat. Soal-soal formatif dan lembar refleksi yang sudah disiapkan, diberikan sesudah permainan selesai pada bagian evaluasi. Seluruh tahap pelaksanaan diakhiri dengan *posttest*.

Proses implementasi lima permainan tradisional berjalan lancar, namun masih terdapat beberapa kendala yang dialami diantaranya: 1) ada anak yang sudah pernah mendengar jenis permainan yang diimplementasikan, namun dengan nama lain dan belum pernah memainkannya, 2) terkadang anak malu-malu untuk mencoba, sehingga perlu adanya bantuan dari teman-temannya yang lain agar mau bermain, 3) saat mengerjakan refleksi, terdapat 4 orang anak mengisi kolom jawaban secara singkat, dan tidak mengerti harus menggambar simbol apa yang sesuai dengan perasaan mereka setelah bermain. Setelah implementasi perlu adanya evaluasi pada waktu pelaksanaan setiap sintaks permainan, dikarenakan waktu yang digunakan saat implementasi tidak sesuai dengan perencanaan. Ketika permainan berlangsung, waktu yang dibutuhkan lebih lama ada pada saat *debriefing* yaitu sekitar 15-20 menit. Hal ini disebabkan, subjek harus mengisi soal-soal formatif dan mengerjakan pertanyaan refleksi yang sudah disediakan.

Tahap V (*Evaluate*), dilakukan evaluasi formatif yang diberikan kepada anak-anak sesudah permainan selesai, dengan mengisi 10 soal pilihan ganda. Setelah itu dilakukan evaluasi sumatif 15 soal pilihan ganda. Evaluasi sumatif diberikan pada saat *pretest* sebelum permainan diimplementasikan, dan diberikan kembali pada saat *posttest* sesudah semua permainan selesai

diimplementasikan.



Gambar 3. Kenaikan Rerata *Pretest* ke *Posttest*

Pada grafik di atas terlihat skor rerata *pretest* 0,61 dan skor rerata *posttest* 0,90, selisih peningkatan sebanyak 0,29. Terjadi peningkatan sebesar 47,95%. Meskipun demikian, mengetahui persentase kenaikan *pretest* ke *posttest* belum mengetahui pengaruh penerapan modul permainan tradisional terhadap karakter adil pada anak usia 9-12 tahun. Signifikansi peningkatan, akan diuji dengan uji statistik menggunakan program *IBM SPSS Statistics version 26 for Windows*, dengan tingkat kepercayaan 95% dan uji (*2-tailed*). Oleh sebab itu, dilakukan uji eksperimental terbatas. Berikut penjelasan lebih lanjut terkait uji eksperimental terbatas.

Uji normalitas distribusi data

Tujuan uji normalitas distribusi data untuk memeriksa distribusi normal pada data yang diteliti. Digunakan analisis *Shapiro Wilk test* (Field, 2009: 145, 147, 546). Distribusi data dikatakan normal jika nilai $p > 0,05$. Jika distribusi data normal, maka analisis data selanjutnya menggunakan statistik parametrik, yaitu *paired samples t-test*. Digunakan statistik non parametrik, yaitu *Wilcoxon test* (Field, 2009: 552). Dari hasil *Shapiro-Wilk test* ditunjukkan rerata *pretest* $D(6) = 0,894$ dengan $p = 0,189$ ($p > 0,05$) dan rerata *posttest* $D(6) = 0,845$ dengan $p = 0,050$ ($p > 0,05$). Dengan demikian kedua data memiliki distribusi yang normal. Oleh sebab itu, analisis statistik selanjutnya

menggunakan statistik parametrik, yaitu *paired samples t-test*.

Uji signifikansi pengaruh perlakuan

Digunakan model penelitian pre-experimental tipe *the one group pretest-posttest design* karena hanya melibatkan satu kelompok dengan *pretest* dan *posttest* (Cohen, Manion, & Morrison, 2007: 282). Desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

Experimental O_1 X O_2

O_1 adalah *pretest*, O_2 adalah *posttest*. X adalah perlakuan atau *treatment* (dalam hal ini penerapan modul permainan tradisional). Hipotesis statistik H_{null} yang digunakan dalam penelitian ini adalah tidak ada perbedaan yang signifikan antara rerata skor *pretest* dan *posttest*. Kriteria yang digunakan untuk menolak H_{null} adalah jika nilai $p < 0,05$. Tabel 7. Hasil Uji Signifikansi Peningkatan *Pretest* ke *Posttest*

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
<i>Paired samples t-test</i>	4,953	0,001	Signifikan

Hasil uji signifikansi dengan *paired samples t-test* menunjukkan skor rerata *posttest* ($M = 0,9000$, $SE = 0,03471$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 0,6080$, $SE = 0,05459$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 4,953$, $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_{null} ditolak. Artinya, peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest* tersebut signifikan.

Uji Besar Pengaruh

Tujuan dilakukan uji besar pengaruh perlakuan, untuk mengetahui suatu pengaruh tersebut signifikan dan belum memberikan gambaran seberapa besar pengaruh tersebut. Kriteria untuk menentukan besarnya pengaruh (*effect size*) adalah sebagai berikut (Cohen, dalam Field, 2009: 57).

Tabel 8. Besar Pengaruh (*Effect Size*)

<i>r</i> (<i>effect size</i>)	Kategori	Persentase (%)
0,10	Efek kecil	1
0,30	Efek menengah	9
0,50	Efek besar	25

Sesuai kriteria di atas, hasil koefisien korelasi *r* dalam penelitian ini sebesar 0,91 yang masuk kategori efek besar dan setara dengan pengaruh 83,07%. Artinya, penerapan modul permainan tradisional tentang keadilan untuk anak usia 9-12 tahun, dapat menjelaskan 83,07% perubahan varian pada karakter adil anak usia 9-12 tahun.

Uji efektivitas penerapan modul permainan tradisional

Analisis *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan metode permainan anak terhadap karakter adil pada diri anak.

Tabel 9. Hasil Uji *N-Gain Score*

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	<i>N-Gain Score</i> (%)	Kategori
Pretest	0,61	0-1	18,39367	74,9223	Tinggi
Posttest	0,90				

Kriteria yang digunakan untuk menentukan efektivitas peningkatan skor adalah sebagai berikut: Tabel 10.

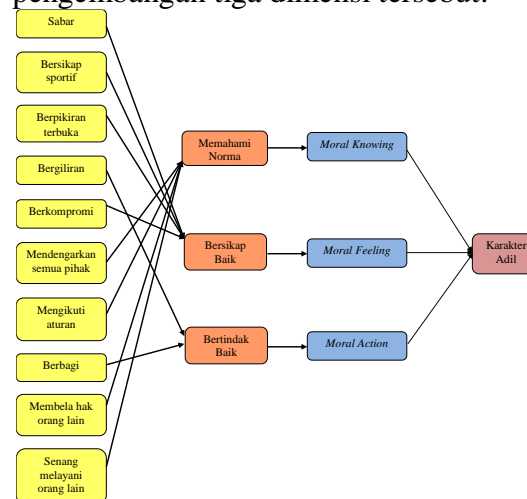
Kriteria Efektivitas Peningkatan Skor

No	Rentang Skor (%)	Kualifikasi
1	71 – 100	Tinggi
2	31 – 70	Sedang
3	0 - 30	Rendah

Dari tabel di atas menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 74,922% yang setara dengan tingkat efektivitas “tinggi” sesuai kriteria Hake (1999).

Penelitian ini sejalan dengan pemahaman bahwa penguasaan nilai moral yang efektif perlu melibatkan *moral knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* (perasaan tentang moral), dan *moral action* (perbuatan/tindakan moral) (Lickona, 1992: 84). Permainan tradisional dalam penelitian ini menunjukkan dampak signifikan terhadap pengembangan karakter adil

secara holistik yang mencakup pengembangan tiga dimensi tersebut.



Gambar 4. Diagram Analisis Semantik Terhadap Karakter Adil

Teori *Brain Based Learning* memang sejalan dengan penelitian. Sesuai dengan strategi utama mengimplementasikan BBL. Modul yang dinilai oleh validator menunjukkan unsur-unsur kaya variasi, kaya stimulasi, dan menyenangkan memang memberikan dampak peningkatan karakter adil. Terlihat dari skor yang didapatkan setiap indikator, yaitu skor 3,25 untuk indikator kaya variasi dan kaya stimulasi, skor 3,50 untuk indikator menyenangkan. Kaya variasi ditunjukkan dengan lima permainan tradisional dari daerah yang berbeda. Kaya stimulasi ditunjukkan dengan melibatkan berbagai pancaindera dengan melihat, mendengar, dan melakukan permainan. Sedangkan, menyenangkan ditunjukkan dengan antusiasme anak-anak ketika bermain.

Selain itu, indikator yang ada pada teori Piaget tentang operasional konkret, dinilai oleh validator menunjukkan bahwa indikator tersebut efektif untuk mengembangkan karakter adil. Hal ini terlihat dari skor penilaian validator yang didapat, yaitu 3,50. Teori konstruktivisme Piaget menjelaskan, bahwa anak sudah mempunyai skema awal sebelum dilakukan pembelajaran.

Terlihat dari nilai skor *pretest* tidak nol sama sekali, namun jika digunakan skala pengukuran 0-1, hasil *pretest* mendapatkan rerata 0,61 berarti 61% jawaban siswa benar. Hasil tersebut kontras dengan teori yang mengatakan bahwa kemampuan kognitif siswa seperti *tabula rasa*, papan kosong, tidak mengandaikan adanya pengetahuan awal pembelajaran.

Sama halnya dengan teori Vygotsky yang mengungkapkan pentingnya faktor-faktor sosial dalam belajar (Dahar, 2011: 152). Pembelajaran yang efektif hanya terjadi dalam konteks sosial, bukan pembelajaran individual, tetapi pembelajaran kolaboratif. Hasil penilaian dari validator terhadap indikator kolaboratif yaitu mendapat skor rerata 3,25 yang termasuk skor moderat. Dalam permainan, kolaborasi ditunjukkan dengan jenis permainan yang dapat diikuti oleh anak laki-laki maupun perempuan. Setiap permainan juga mengharuskan pemainnya bermain secara berkelompok.

Tidak lupa tuntutan-tuntutan pembelajaran berbasis kompetensi diabad 21 seperti kemampuan *critical thinking/ problem-solving, creativity, communication, dan collaboration* sangat perlu dikembangkan. Tuntutan pembelajaran tingkat dasar dahulu hanya literasi dan numerasi (calistung). Meskipun demikian, *skills* yang lebih tinggi mampu dicapai oleh anak-anak. Hasil penilaian para validator terhadap indikator berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi mendapat rerata skor 3,25 yang termasuk ke dalam skor moderat. Sedangkan indikator kreativitas mendapat skor 3,00. Walaupun begitu, modul permainan tradisional tetap efektif untuk meningkatkan karakter adil.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Modul permainan tradisional untuk pengembangan karakter adil anak usia 9-12 tahun dikembangkan sesuai langkah-langkah dalam ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Impelement, dan Evaluate*. Tahap *Analyze* digunakan untuk menemukan gap antara teori tentang karakter adil dan praktik pembelajaran di sekolah dasar. Tahap *Design* digunakan untuk merancang *blue print* modul permainan tradisional. Tahap *Develop* digunakan untuk membuat dan memvalidasi modul melalui *expert judgement*. Tahap *Implement* digunakan untuk mengujicobakan modul secara terbatas dengan melibatkan 6 anak usia 9-12 tahun. Tahap *Evaluate* digunakan untuk melakukan evaluasi formatif dan sumatif serta memperbaiki modul untuk tahap final.
- 2) Kualitas modul permainan tradisional untuk pengembangan karakter adil anak usia 9-12 tahun adalah “Baik”. Hasil uji validitas permukaan menunjukkan skor 3,28 yang termasuk kategori “Sangat baik” untuk keterbacaan dan kelengkapan dan skor 3,38 yang termasuk kategori “Sangat baik” untuk karakteristik modul. Hasil uji validitas isi menunjukkan skor 3,29 yang termasuk kategori “Sangat baik”. Rerata total hasil validasi melalui *expert judgement* oleh 4 validator menunjukkan kualitas “Baik” dengan rekomendasi “Perlu revisi kecil”.
- 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter adil anak usia 9-12 tahun. Hasil uji signifikansi dengan *paired samples t test* menunjukkan skor

rerata *posttest* ($M = 0,9000$, $SE = 0,03471$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 0,6080$, $SE = 0,05459$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 4,953$, $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_{null} ditolak. Artinya, peningkatan skor dari *pretest* ke Peningkatan skor *pretest* ke *posttest* menunjukkan nilai sebesar 47,95% dan peningkatan tersebut signifikan. Besar pengaruh tersebut (*effect size*) sebesar $r = 0,91$ yang masuk kategori efek besar atau setara dengan pengaruh 83,07%. Efektivitas penerapan modul tersebut menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 74,9223% yang setara dengan tingkat efektivitas “tinggi”.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangsawan, I. P. (2019). *Direktori Permainan tradisional: Kabupaten Banyuasin – Sumatera Selatan*. Kabupaten Banyuasin: Penerbit Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata.
- Borba, M. (2008). *Membangun kecerdasan moral: Tujuh kebajikan utama untuk membentuk anak bermoral tinggi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Branch, R. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. London: Springer.
- Cohen, L., Manion, L. & Morrison, K. (2007). *Research methods in education* (6th ed.). New York: Roudledge.
- Duska, R., & Whelan, M. (1982). *Perkembangan moral: Perkenalan dengan piaget dan kohlberg*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS (3th ed.)*. London: Sage.
- Forum, W. E. (2015). *New vision for education unlocking the potential of technology*. Geneva: World Economic Forum.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/ gain score*. California: Indiana University.
- Hamid, A. (2017). *Pendidikan karakter berbasis pesantren*. Surabaya: Imtiyaz.
- Jensen, E. (2011). *Pembelajaran berbasis otak: Paradigma pembelajaran baru (edisi kedua)*. Jakarta: Indeks.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan peranannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak (edisi pertama)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Malawi, I., Kadarwati, A., & Dayu, P. K. (2018). *Pembaharuan pembelajaran di sekolah dasar*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- Nai, F. A. (2017). *Teori belajar dan pembelajaran: Implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA, dan SMK*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Narwati, S. (2011). *Pendidikan karakter pengintegrasian 18 nilai pembentuk karakter dalam mata pelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto, D. (2006). *Komunikasi bisnis (edisi ketiga)*. Jakarta: Erlangga.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif: penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rosenthal, R. (1991). *Meta-analytic procedures for social research (2nd ed.)*. Newbury Park, CA: Sage.
- Rosnow, R. L. & Rosenthal, R. (2005).

- Beginning behavioural research: A conceptual primer (5th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Pearson/ Prentice Hall.*
- Ryanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori dan praktik.* Jawa Timur: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sapa'at, A. (2012). *Stop menjadi guru.* Jakarta Selatan: PT. Tangga Pustaka.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi* , 48-51.
- Sari, M. K. (2016). Membangkitkan Kembali tradisi dolanan anak sebagai upaya penanaman nilai-nilai karakter di sekolah dasar. *Jurnal PPKn & Hukum*, 93-95.
- Siregar, S. (2010). *Statistika Deskriptif untuk penelitian.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Tedjasaputra, M. S. (2011). *Bermain, mainan, dan permainan.* Jakarta: PT. Grasindo.
- Win. (2010). *Mengenal sepintas seni budaya Bali.* Jakarta Barat: PT. Mitra Aksara Panaitan.
- Widoyoko. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, R. S., & Hurustyanti, H. (2016). *character building* anak usia dini melalui optimalisasifungsi permainan tradisional berbasis budaya lokal. *Journal Indonesian Language Education and Literature* , 30.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 3-4.
- Zakiya, F. M. (2020). Menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini melalui seni permainan tradisional. *Ensiklopedia of Journal* , 30-32.